

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

ЭВОЛЮЦИЯ ТЕРМИНА «ИНДИ-ИГРА»: ОТ КЛАССА ДО ЖАНРА

Лапин Д. А.

кандидат филологических наук, старший
преподаватель факультета журналистики
Московского государственного университета имени
М. В. Ломоносова
(Москва, Россия)

dlapin.phd@yandex.ru

Маргасова А. А.

студентка бакалаврской программы
«Журналистика» факультета журналистики
Московского государственного университета имени
М. В. Ломоносова
(Москва, Россия)

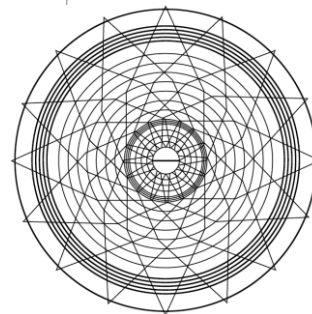
margasovaanastasia@gmail.com

Аннотация:

Работа посвящена анализу этапов формирования и трансформации термина «инди-игра». Целью является систематизация подходов к определению данного термина в контексте исторических изменений его восприятия в индустриальном поле. На основе анализа информации из открытых источников представлены периодизация развития инди-сегмента рынка видеоигр и его характеристики на разных этапах. Результаты исследования показали, что на разных этапах развития игровой индустрии термин «инди-игра» имел разные значения. Во время зарождения индустрии все игры были независимыми, поскольку их создавали небольшие группы людей в качестве эксперимента. Само понятие «инди» возникло примерно в середине 1990-х гг. во время «консольных войн» между Sony и Microsoft, поскольку эти и подобные компании-гиганты стали ставить производство видеоигр на поток в погоне за увеличением продаж, придавая при этом все меньшее значение смыслам. В это же время в медиаполе стали появляться такие понятия, как «проекты AAA-уровня» и «инди-проекты», что сделало «инди» синонимом независимой разработки и противопоставило его мейнстриму. Нулевые годы стали временем расцвета инди-игр, когда вышли знаковые проекты Braid (2008) и Gish (2005), определившие основные внешние характеристики инди-игр. После 2010 г. крупные студии начали использовать этот термин, называя свои проекты «инди» из-за их визуального стиля. Так возникло понятие «индиподобных» игр, которые имели характерные черты

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



инди-сегмента, но не были независимыми по своей сути. В дальнейшем понятие «инди» стало еще более многогранным, появились такие категории, как true indie, «инди-AAA», «инди-пузырь» и пр. В заключении подчеркивается, что инди-игры сегодня не являются просто синонимом независимой разработки. Они включают в себя множество разных направлений, связанных с историческим развитием данного сегмента.

Ключевые слова: видеоигры, инди-игры, разработка видеоигр, цифровые технологии

Введение

Индустрия видеоигр – одна из немногих креативных индустрий, которая привлекает новых профессионалов не только инновациями, но и низким порогом входа в профессии. Сегодня существует много возможностей для создания собственного игрового продукта без участия издателей и инвесторов: краудфандинговые платформы¹ (Харламова и Киргизов, 2017), платформы для продвижения видеоигр², демократизация инструментов разработки видеоигр, доступность обучения геймдев-профессиям³ и т. д. Так, последнее десятилетие в постоянно развивающейся игровой индустрии знаменует собой важный поворотный момент, поскольку независимые разработчики игр завоевывают значительную нишу, бросая вызов давнему доминированию игр от крупных студий. По состоянию на апрель 2024 года инди-игры составляют 97% всех релизов на платформе Steam⁴. По мере того как цифровая сфера продолжает расширяться, порождая инновационные технологии и платформы, инди-игры выходят на передний план, увлекая аудиторию уникальными сюжетами, игровыми механиками и художественными решениями, которые бросают вызов общепринятым канонам.

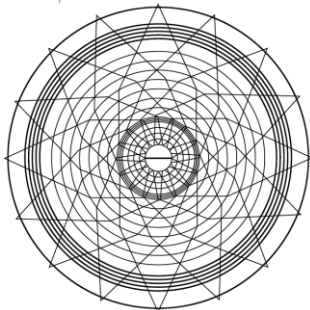
Рынок видеоигр, как правило, делят на три сегмента: AAA-, AA- и инди-сегмент. Особенности работы, потребители и модели конкуренции различаются на каждом из них (Юмашев, 2022).

¹ От сочетания англ. crowd – «толпа» и funding – «финансирование»; финансовая поддержка от людей, которых заинтересовала игра.

² Например, такие как Itch.io и GameJolt.

³ От сочетания англ. game – «игра» и development – «разработка».

⁴ VG Insights (n. d.). Steam Analytics – Number of games released over time.
<https://vginsights.com/steam-analytics?gameTypes=30>



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

AAA-играми называют высокобюджетные проекты от крупных студий, например, *Grand Theft Auto V* от Rockstar Games или *Elden Ring* от FromSoftware. В таких компаниях, как правило, работают сотни людей, а офисы часто размещены в разных городах мира. Производство игры AAA-сегмента – дорогостоящий процесс, который должен, как минимум, окупаться, а в идеальной экономической схеме – приносить прибыль. По этой причине коммерческие высокобюджетные видеоигры создаются с учетом вкусов среднестатистического игрока и с обязательного одобрения издателей и инвесторов. Крупные компании предпочитают создавать менее рискованные проекты, которые гарантируют успех и популярность среди большинства игроков (Островская, 2018).

AA-игры – проекты, которые создаются средними или крупными студиями, но по масштабу потраченных ресурсов и итоговых продаж гораздо меньше, чем triple-A. Например, такими играми можно считать *Life is Strange* и *It Takes Two*. Им трудно конкурировать с вышеупомянутыми AAA, поскольку их бюджеты и ресурсы значительно меньше.

Наконец, indie – сокращение от англ. independent, или «независимый». Однако некоторые исследователи⁵ считают этот термин сокращением от гибрида independent и individual⁶. Инди-игры в большинстве своем создаются как оппозиция стандартам массовой культуры и мейнстриму. Как отмечала М. В. Каманкина: «Разработчики инди-игр, по мнению заинтересованного игрового сообщества, должны иметь финансовую независимость от издателей и творческую независимость от сложившихся штампов игровой индустрии» (Каманкина, 2018). Часто инди-игры отличаются небольшой командой, низкими бюджетами и независимостью от каких бы то ни было инвесторов, однако эти критерии не всегда соблюдаются. Инди-сегмент также выделяется тем, что игру такого класса может сделать даже один человек.

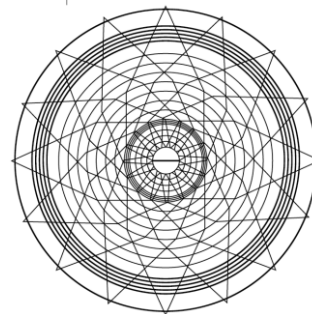
Материалов по заявленной теме в отечественном научном дискурсе представлено незначительное количество. Этой теме посвящены работы М. В. Каманкиной (Каманкина, 2018), И. А. Лыгина и А. Л. Ткаченко (Лыгина и Ткаченко, 2022), А. С. Островской (Островская, 2018), К. А. Харламовой и Ю. В. Киргизова (Харламова и Киргизов, 2017). Однако в их трудах основной акцент сделан на ключевых характеристиках инди-игр, взаимосвязи инди-игр с экономическими и культурными факторами, а также на их разработке. В данной статье на основе

⁵ Например, Харламова, К. А. и Киргизов, Ю. В. (2017).

⁶ Это объясняет наличие буквы «i» в слове indie.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*



анализа информации из открытых источников предпринимается попытка рассмотреть трансформацию термина «инди-игра» на разных этапах его развития, а также определить, какое значение имеет этот термин сегодня.

Возрастающая популярность видеоигр инди-сегмента свидетельствует о перспективности исследования данного направления. Интерес аудитории в этой области подтверждают данные компании VG Insights, согласно которым в 2023 г. на инди-игры приходился 31% всех доходов Steam по сравнению с 25% в 2018 г.⁷ Это достижение становится еще более примечательным, если учитывать одновременный выход в 2023 г. нескольких видеоигр AAA-уровня (Baldur's Gate 3, Marvel's Spider-Man 2, Hogwarts Legacy и Call Of Duty: Modern Warfare III), которые могли отвлечь внимание пользователей от менее крупных релизов. В то же время сам термин «инди» кажется размытым, часто объяснить его значение довольно затруднительно. Постоянное неверное толкование термина «инди-игра» даже приводит к тому, что некоторые авторы полностью отвергают его⁸. Так, термин «инди-игра» требует систематизации, поскольку за время его существования происходило немало изменений в его восприятии в индустрии.

Инди-игры в истории игровой индустрии

Инди-игры во время зарождения игровой индустрии

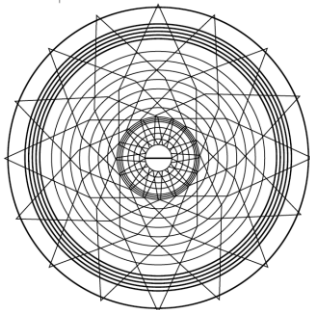
Когда игровая индустрия только начинала формироваться, не существовало таких понятий, как «инди-игры» и «инди-разработчики». Только сейчас можно сказать, что в 1960-х–1970-х гг., на заре игровой индустрии, все разработчики были «инди», поскольку крупных компаний еще не существовало. А поскольку программное оборудование было дорогим, эксперименты в разработке видеоигр могли себе позволить только ученые, профессора и студенты университетов, где были доступны ЭВМ.

А. Дуглас, британский профессор информатики, в одиночку создал игру ОХО (1952), известную как «крестики-нолики», а американский физик У. Хигинботам – Tennis for Two (1958). В 1962 г. небольшая группа из трех человек⁹ из Массачусетского университета разработала цифровую игру Spacemar! Первая в мире аркадная игра Galaxy Game (1971) была создана Б. Питсом и Х. Таком, а ее последовательница Computer Space (1971) – Н. Бушнеллом и Т. Дабни. Так, на заре видеоигровой индустрии все игры производились либо единолично, либо

⁷ VG Insights (n. d.). Steam Analytics — Customised video game analysis.
<https://vginsights.com/steam-analytics?gameTypes=30>

⁸ Например, Уоррен, 2014; Кинг, 2021.

⁹ С. Рассел, М. Грец и У. Витенен.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

небольшими командами с минимальными бюджетами. Хотя тогда еще не существовало понятия «инди», сейчас можно сделать вывод, что индустрия начиналась с независимой разработки небольших экспериментальных видеоигр, т. е. сами инди-игры возникли одновременно с компьютерными играми как таковыми (Островская, 2018).

1970-е – начало 1980-х гг. в видеоигровой индустрии связаны с появлением первых игровых компаний. Atari (1972), Exidy (1973), On-Line Systems (1979) и пр. были основаны независимыми разработчиками, чтобы масштабировать проекты и создавать коммерчески успешные цифровые игры. Однако рынком видеоигр стали интересоваться крупные компании из смежных областей.

Одним из значимых событий в индустрии считается покупка Atari в 1976 г. развлекательным конгломератом Warner Communications. По правилам компании личные данные игровых разработчиков превратились в коммерческую тайну корпорации. В видеоиграх запрещено было упоминать тех, кто работал над ними. Ситуацию усугубляло и то, что игры зачастую были авторскими, то есть создавались одним человеком. Это также привело к созданию первой «пасхалки»¹⁰, которая находилась в спрятанной комнате игры Adventure (1979) и содержала единственную фразу: «создано Уорреном Робинеттом» (Ветушинский, 2021).

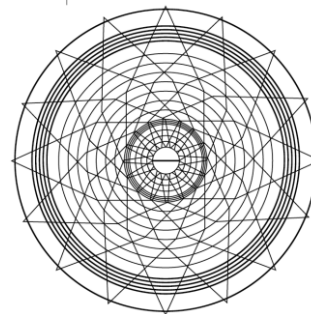
Еще одним значимым событием в видеоигровой индустрии считается уход четырех успешных разработчиков¹¹ из компании Atari в качестве протеста против отсутствия упоминания имен авторов. В дальнейшем эти разработчики основали независимую компанию по созданию видеоигр – Activision. Это можно считать первым протестом в индустрии, который привел к появлению видеоигровой индустрии. Небольшая команда из пяти человек (к четверем ушедшим из Atari разработчикам присоединился Дж. Леви, пришедший из музыкальной индустрии) многие годы разрабатывала игры по своим собственным правилам (Ветушинский, 2021). Внезапно многочисленные независимые разработчики начали не только упоминать свое авторство, но и рассказывать об этапах создания видеоигр от предпродакшена до релиза, о хороших и плохих сторонах, и, в конечном счете, предоставили миру новое понимание видеоигр (Malek, 2021).

¹⁰ От англ. easter egg (пасхальное яйцо) – секрет, спрятанный в игре.

¹¹ Д. Крэйна, Л. Каплана, А. Миллера и Б. Уйтхеда.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*



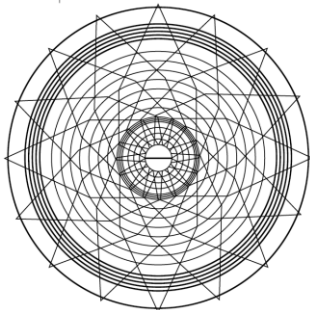
Также 1980-е гг. связаны с началом эпохи широкого распространения домашних персональных компьютеров. Причин для этого было несколько. Во-первых, выпуск первых домашних компьютеров в конце 1970-х гг. повысил доступность работы с цифровой средой для обычных людей¹². Во-вторых, игры стали восприниматься не как учебные проекты или рабочие схемы, а как самоцель, развлечение. Это связано и с появлением крупных компаний, занимающихся исключительно цифровыми играми, формируя новый рынок. В-третьих, начало 1980-х гг. ознаменовалось кризисом в индустрии, связанным с перенасыщением рынка аркадных автоматов. Прибыль значительно падала, автоматы перестали окупаться, рынок был поглощен некачественными играми, созданными исключительно с целью заработать, что подорвало доверие людей к аркадам.

1980-е гг. и первая половина 1990-х гг. ознаменованы периодом «консольных войн», поскольку велась борьба между крупными корпорациями, которые выпускали видеоигры эксклюзивно для своих консолей (например, Super Mario Bros. (1985) для приставки NES¹³, Sonic the Hedgehog (1991) для Sega Mega Drive и пр.). Компьютерные игры в условиях взлета рынка консолей уходили на второй план. Однако это не значило, что компьютерных игр не существовало вовсе. Атмосфера создания игр на компьютерах значительно отличалась: она была «гораздо более независимой и экспериментальной» (Ветушинский, 2018).

Стоит отметить, что у «независимых» компьютерных игр 1980-х–1990-х гг. были издатели. Например, Prince of Persia издавала компания Broderbund, Metal Gear – Konami и т. д. Это было связано с необходимостью записывать игру на носители: картриджи, дискеты или аудиокассеты, и продавать записанные копии. Часто у разработчиков не было достаточных финансов для этого, поэтому привлекались издатели. Кроме того, цена аудиокассеты с игрой для домашнего компьютера была ниже, чем картридж с игрой для консоли, поэтому издатели постепенно начали переключаться на рынок компьютерных игр. Однако на контрасте с консольными играми, создававшимися массово крупными компаниями, компьютерные игры, созданные в одиночку или несколькими людьми, по праву можно считать инди 1980-х.

¹² Раньше ЭВМ в основном пользовались ученые и студенты в университетах.

¹³ Nintendo Entertainment System.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

Появление понятия «инди» и бум независимой разработки

Середина 1990-х гг. и начало 2000-х гг. стали временем гонки крупных корпораций. Конкуренция между компаниями Sony и Microsoft привела к тому, что индустрия видеоигр подверглась жестким технологическим ограничениям, которые могли преодолеть далеко не все. Успешные компании средних бюджетов, такие как Square, Enix, Bandai и пр., вынуждены были объединяться, чтобы иметь возможность конкурировать с гигантами индустрии и соответствовать новым требованиям рынка. Риски, связанные с производством видеоигр, начали повышаться, а сами проекты становились дороже. Также в конце 1990-х гг., когда Sony пришла в индустрию с PlayStation, студии начали использовать термин AAA на конференциях, что изменило подход компаний к производству видеоигр (Malek, 2021).

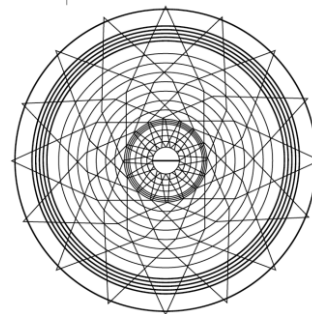
Жесткая конкуренция и гонка крупных компаний сначала приводили к созданию принципиально новых технологий, жанров и механик, однако со временем компании стали предпочитать не рисковать, а производить то, что уже зарекомендовало себя на рынке. По мнению Т. Донована: «В начале 2000-х два-три десятка издателей, доминирующих в игровом бизнесе, финансировали разработку практически всех игр» (Донован, 2014). Эти компании являлись своеобразными «фильтрами» индустрии. Они решали, вкладываться в игру или нет, и если у проекта, по их мнению, было мало шансов принести высокие продажи, то они не финансировали его.

Концепция «гарантированной прибыли», которой следовали крупные компании, предполагала создание знакомых, «безопасных» жанров и серий. На момент выхода консоли Microsoft Xbox 360 в 2005 г. 11 из 15 доступных видеоигр были продолжениями или ежегодными обновлениями старых проектов (Kerppäinen, 2008). Более того, вклад конкретных сотрудников в разработку игры стал цениться значительно меньше. По мнению А. С. Ветушинского: «Многие разработчики стали ощущать себя винтиками в бездушной корпоративной машине» (Ветушинский, 2018). Журналисты начали писать о кризисе индустрии.

Однако появление интернета спасло «оголодавшее» по новым творческим решениям игровое сообщество, позволив разработчикам создавать и распространять видеоигры свободно от корпораций и вернув тем самым право на самовыражение. Инди-разработка стала легитимной зоной новаторства и экспериментов, свободной от финансовых кризисов, поскольку позволяла создавать видеоигры с минимальными вложениями. Развитию инди-индустрии

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*



также поспособствовали новая модель распространения shareware¹⁴, игровые движки, требующие минимальных знаний языков программирования¹⁵, и службы онлайн-дистрибуции¹⁶. Это снизило порог входа в разработку видеоигр.

С широким распространением независимых видеоигр стали появляться различные церемонии, где награждали лучшие проекты в индустрии инди-игр. Крупнейшим таким мероприятием считается Independent Games Festival. Д. Юул провел исследование, в котором проанализировал визуальный стиль видеоигр-победителей Independent Games Festival (Juul, 2014). Результаты показали, что в период с 2005 г. по 2013 г. у победителей церемонии были некоторые общие характеристики: например, пиксельная графика, стиль «ретро», двухмерная анимация. Это также подтверждает тезис Д. Р. Малека о том, что на протяжении многих лет «независимые игры обладали определенными характеристиками, выглядели определенным образом или игрались определенным образом» (Malek, 2021), и эти характеристики породили ассоциации с инди-играми. Малек связывает это с эстетическим процессом инди-игр, создающим так называемые внешние характеристики, отличающие их от других. В середине 2000-х гг. стал очевиден набор условных свойств, с помощью которых можно было отличить инди-игры от остальных.

Современная трактовка понятия «инди-игра»

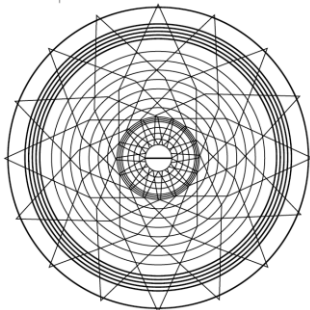
Многозначность понятия

В настоящее время у независимых разработчиков есть возможность творить в максимально благоприятных условиях. Существуют различные площадки для продвижения, такие как Itch.io и GameJolt. Разработчики используют эти платформы для размещения и продажи своих игр, а также для получения обратной связи от пользователей. Обучение принципам разработки на игровом движке на сегодняшний день доступно каждому. У независимых разработчиков в современном мире действительно есть все, чтобы творчески выразиться и создавать авторские проекты.

¹⁴ Пер. «условно бесплатная»; программное обеспечение с безвозмездным использованием. Благодаря этой модели разработчики могли легко получить доступ к необходимым инструментам для воплощения своих проектов. Cobbet, R. (2010, September 19). Is indie gaming the future? Techradar. <https://www.techradar.com/news/gaming/is-indie-gaming-the-future-716500>

¹⁵ Например, Unity.

¹⁶ Например, Steam, XBOX Live, GOG.com, PSNetwork и т. д. Эти площадки позволяют разработчикам распространять свои проекты через интернет с минимальными затратами (Каманкина, 2018).



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

Однако вместе с популярностью инди-игр появился и интерес крупных студий к этому сегменту. Некоторые из них, наблюдая за успехом авторских игр, использовали нововведения инди-разработчиков в своих проектах, тем самым всячески их обновляя. Например, так произошло с жанром хоррор. *Outlast*, вышедший в 2013 г. и разработанный небольшой независимой студией Red Barrels, освежил жанр новой концепцией создания атмосферы страха. Главный герой в *Outlast* не имеет оружия и не умеет драться: он вынужден прятаться от врагов и убегать вместо того, чтобы вступить с ними в прямую конфронтацию. Такой взгляд на создание хорроров повлиял на индустрию в целом, породив новый поджанр – психологический хоррор.

Заимствование концепций, придуманных инди-разработчиками, – не единственное, что используют компании для продвижения своих игр. По мнению М. В. Каманскиной: «Сегодня некоторые крупные студии пользуются приставкой “инди-”, чтобы привлечь внимание к своим играм и заинтересовать аудиторию, жаждущую нового творческого взгляда» (Каманкина, 2018). В игровой прессе эксплуатацию термина назвали «инди-пузырем» (Каманкина, 2018). Крупные студии, увидев потенциал в инди-играх, стали создавать проекты, по определенным внешним характеристикам похожие на инди. Например, 2D-платформер *Ori and the Blind Forest* в 2015 г. была номинирована на крупной церемонии индустрии видеоигр *The Game Awards* на награду «Лучшая независимая игра». Однако издателем этой игры является крупнейшая американская компания Xbox Game Studios. Многопользовательский free-to-play *Hawken* тоже считается инди-игрой¹⁷, хотя ее издатель, Meteor Entertainment, привлек более 20 млн долларов на разработку игры¹⁸, а сотрудниками этой компании были профессионалы с большим опытом работы в крупнейших студиях.

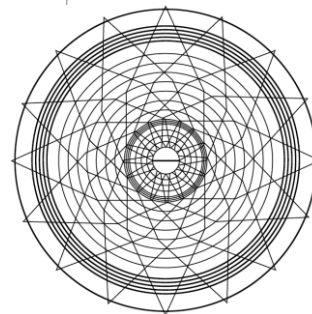
В связи с эксплуатацией понятия «инди» в индустрии появился новый феномен, получивший название true indie. Он отображает идеалистический взгляд на этот сегмент, возвращающий его к истокам определения. Такой подход предполагает, что мотивация автора true indie чисто творческая: самовыражение, стремление донести смысл, реализация оригинального художественного замысла, желание создать игру мечты (Каманкина, 2018). Также true indie, по мнению игрового

¹⁷ Smith, Q. (2010, March 10). Robot rock: Hawken is quite the indie game. rockpapershotgun.com. <https://www.rockpapershotgun.com/robot-rock-hawken-is-quite-the-indie-game>

¹⁸ Corriea, A. R. (2012, October 29). Hawken publisher collects \$18 million in second round of funding. polygon.com. <https://www.polygon.com/2012/10/29/3570840/hawken-developer-collects-18-million-in-second-round-of-funding>

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



сообщества, представляет собой игру, полностью созданную одним человеком или несколькими людьми. За последнее десятилетие такие проекты тоже выпускались – в их числе *Cuphead* (2017), *Undertale* (2015), *The Witness* (2016) и др.

В настоящее время понятие «инди-разработчик» стало намного шире, чем было в 2000-х. Сейчас «инди» считается любой разработчик, который делает игру за свой счет без влияния компании-издателя. Становится не так важно, каков бюджет его проекта, а в команде может быть больше сотни человек. В связи с этим появилось понятие «инди-игры AAA-класса». Такой, например, является *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2014), которую разработала и издала английская компания *Ninja Theory*, насчитывающая около 100 сотрудников. Эта игра действительно является независимой, однако ее нельзя охарактеризовать ни одним из типичных «инди-маркеров»: ей несвойственны маломасштабность, низкое качество графики, двухмерная анимация, низкий бюджет и пр.

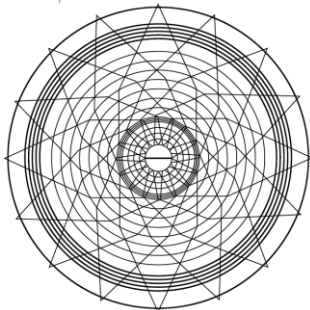
Ключевые особенности инди-игр

Сегодня понятие «инди» расплывчато, в связи с чем появляются такие термины, как «инди-пузырь», *true indie* и «инди-AAA». Однако попытку решить проблему с классификацией данного понятия предприняли польские исследователи М. Б. Гарда и П. Грабарчик (2016), выделив три типа независимости видеоигр: 1) финансовая, 2) творческая, 3) издательская. В случае финансовой независимости единственное, что интересует пользователей, – было ли финансирование игры за счет средств разработчиков или сторонних организаций.

Творческая независимость определяет авторскую идентичность проекта, не подверженную влиянию со стороны других компаний, которые издают или финансируют игру, а также со стороны игрового сообщества. С точки зрения творческой независимости «инди» является такая игра, которая соответствует не рыночному спросу, а собственным решениям разработчиков. Она свободна от мейнстрима и предлагает что-то принципиально новое.

Издательская независимость предполагает, что разработчики полностью сами выпускают свою игру, без участия какой-либо компании, помогающей издать и распространить ее. Этот тип независимости особенно важен, поскольку рост числа выпущенных независимых игр в XXI в. можно объяснить появлением множества каналов распространения игр без издателей (например, *VK Play*, *Steam*).

С этой точки зрения понятна полисемия термина «инди». М. Б. Гарда и П. Грабарчик утверждают, что понятие «независимая игра» может быть объяснено путем разделения на три различных типа независимости, и если игра принадлежит хотя бы к одному из них, то может быть классифицирована как независимая. Но в



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

то же время «независимая игра» – понятие более широкое, чем «инди». По мнению польских исследователей, игру можно назвать indie только в том случае, если она соответствует определенным критериям, – в противном случае это просто независимый проект (Garda & Grabarczyk, 2016).

Таким образом, на сегодняшний день существует разница между понятиями «инди-игра» и «независимая игра», в то время как в 1990-х–2000-х они были синонимами. Это помогает понять эмоциональные реакции пользователей, возникающие каждый раз, когда игра не является независимой, но содержит достаточно соответствующих условных свойств, чтобы автоматически ассоциироваться с инди-играми¹⁹. Подобная реакция приводит к колебаниям в использовании термина «инди» и к созданию новых выражений, которые могут звучать парадоксально (инди-AAA, «инди-подобная» игра и пр.).

Отечественные исследователи выделяют специфические критерии, присущие инди-играм и отделяющие их от видеоигр других классов²⁰. На основании их работ мы предлагаем собственную классификацию инди-игр. Отмеченные особенности, однако, нельзя назвать универсальными для этого разнородного сегмента видеоигр. По мнению А. С. Ветушинского: «Инди-игры не всегда являются искусством, не всегда наполнены глубоким смыслом и, главное, не всегда равнодушны к количеству заработанных денег» (Ветушинский, 2021). Так, нижеперечисленные критерии довольно условны, однако стоит отметить, что одновременно все они могут встретиться только в инди-игре. Некоторые из особенностей являются характеристиками жанра (низкое качество графики, маломасштабность и т. д.), другие – описывают инди как сегмент (небольшая команда, низкие бюджеты и т. д.) Это связано с неоднородностью понятия и его изменчивостью. Мы предлагаем следующие условные критерии идентификации инди-игр:

Финансовая независимость разработчиков от инвесторов/компаний-издателей

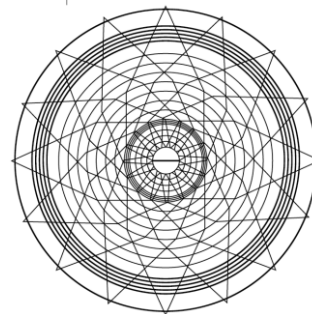
У разработчиков инди-игр, как правило, нет инвестора или издателя, все экономические расходы они покрывают самостоятельно. Так, основной целью создания инди-проектов, в отличие от игр массового производства, является, как правило, не максимизация прибыли, а желание реализовать творчески.

¹⁹ В таком случае можно говорить о «внешней независимости» (Garda & Grabarczyk, 2016).

²⁰ Например, Каманкина М. В., Харламова К. А. и Киргизов Ю. В., Островская А. С., Гарда М. Б. и Грабарчик П. и др.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



Небольшая команда разработчиков

Ряд исследователей ограничивают число сотрудников в команде инди-разработчиков одной игры до 10 человек. Как написала А. С. Островская (Островская, 2018), «зачастую это коллеги или простые знакомые, объединенные общей идеей и интересами, поэтому они создают игру с нуля своими силами».

Креативность, свобода от шаблонов, авторское видение.

Поскольку разработчики инди-игр не зависят от какой-либо компании в финансовом плане, это «образует вокруг них позитивную ауру свободного творчества, связанную с правом на новаторские поиски, эксперимент» (Каманкина, 2018).

Малые формы, маломасштабность

Авторы инди-игр зачастую не имеют возможности создавать огромный открытый мир с сотнями персонажей и квестов. Часто это небольшие локации, несколько персонажей, недлинные квесты.

Низкое качество графики

Инди-разработчики возродили средства ранних компьютерных игр как несложные в использовании. Часто это двумерная среда, пиксельная графика, простая анимация. Однако именно это придает инди-проектам особую атмосферу и заставляет игрока концентрироваться не на внешнем мире игры, а на сюжете и смысле.

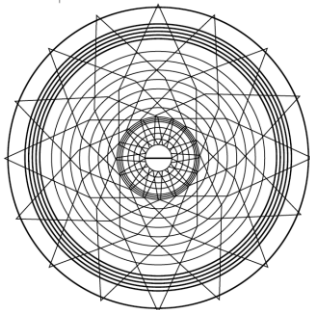
Доступность для широкой аудитории

Инди-игры распространяются за меньшую плату, чем AAA-проекты, поскольку являются менее затратными в производстве и создаются авторами без громкого имени. Помимо этого, «доступ к большинству инди-проектов стал куда проще благодаря концентрации разработчиков и аудитории их игр на конкретных интернет-ресурсах» (Бахтин, 2023). Также инди-игры отличают низкие требования к аппаратному обеспечению пользователей.

Также стоит отметить, что отдельные критерии доминировали на разных этапах развития игровой индустрии, что мы подробно рассмотрели выше.

Заключение

Проследив этапы возникновения и становления инди-сегмента видеоигр, стоит отметить, что изначально, на рассвете игровой индустрии, все игры можно было считать независимыми, поскольку они создавались отдельными учеными или



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

студентами в качестве эксперимента. Само понятие «инди» ведет свою историю примерно с середины 1990-х гг., периода «консольных войн», возникших в результате жесткой конкуренции Sony и Microsoft.

Такие термины, как «AAA-проект» и «инди-проект», стали появляться на крупных игровых конференциях, где награждали лучшие видеоигры и их разработчиков. Именно тогда понятие «инди» стало синонимом независимой разработки и антонимом мейнстрима. Нулевые годы ознаменовались бумом инди-игр, и именно в то время вышли в свет такие проекты, как *Braid* (2008), *Gish* (2005) и пр., задавшие основные «внешние» характеристики инди-игр.

После 2010-х гг. крупные студии стали использовать это, называя свои проекты инди из-за визуально близкого стиля. Так появилось понятие «инди-подобных» игр, для которых характерны внешние особенности видеоигр этого сегмента, однако по своей сути они не являлись независимыми. Позже понятие «инди» расслоилось еще больше, породив такие явления, как *true indie*, «инди-AAA», «инди-пузырь». Инди-игры сегодня – не синоним независимой разработки. Есть множество разных ответвлений, связанных с историческим развитием данного сегмента.

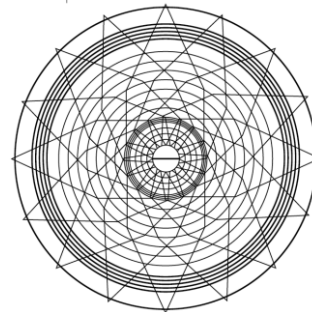
Проведенный анализ характеристик и перспектив инди-сегмента видеоигр позволяет с уверенностью утверждать: на сегодняшний день отсутствует терминологический консенсус по поводу понятия «инди». Но этот сегмент будет продолжать развиваться, поскольку в индустрии развлечений особенно быстро и экспансивно развиваются те продукты, к которым аудитория испытывает повышенный интерес. Инди-игра у разных пользователей ассоциируется с разными явлениями: для одних это особый визуальный стиль и атмосфера, для других — дух новаторства и свободы от шаблонов, третьим важна лишь финансовая подоплека подобных проектов.

Ряд свойств, которые обычно ассоциируются с инди-играми, не подходят для функциональных академических классификаций или определений²¹. Эти свойства могут быть полезны для идентификации независимых игр, поскольку часто более заметны. Они служат маркерами независимости и хорошо функционируют только в определенном узком контексте. Именно поэтому все определения инди-игры, основанные на соединении этих свойств, часто контраргументируются в игровых сообществах. Само значение слова «инди» начинает меняться точно так же, как меняются свойства, связанные с независимостью в сфере игр. Термин *indie* не

²¹ Их область применения может быть слишком узкой.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



следует рассматривать как простое сокращение широкого понятия independent game, поскольку эти лексические единицы могли использоваться как взаимозаменяемые только в четко определенных временных рамках.

БИБЛИОГРАФИЯ

Бахтин, Г. В. (2023). Особенности развития индустрии видеоигр: от истоков к современности. В И. Г. Дудко, Н. В. Дородонова, Е. А. Казьмина, С. В. Нарутто, И. А. Побаев (ред.), Приоритеты Конституционного развития России и стран содружества независимых государств: сборник научных трудов, к 30-летию Конституции Российской Федерации (с. 291–297). Саратовский источник. EDN: [VQEPZL](#)

Ветушинский, А. С. (2018). Краткая история игровой индустрии. В Е. В. Галанина (ред.), Видеоигры: введение в исследования (с. 32–74). Издательский Дом Томского государственного университета. EDN: [ELXBUX](#)

Ветушинский, А. С. (2021). Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и видеоигровой культуре. Эксмо. EDN: [JCDXJL](#)

Донован, Т. (2014). Играй! История видеоигр (И. Е. Воронин, пер.). Белое яблоко.

Каманкина, М. В. (2018). Инди-игры: творчество студии Tale of Tales. Художественная культура, 3, 184–231. EDN: [YLXOCD](#)

Лыгин, И. А., и Ткаченко, А. Л. (2022). Основные достоинства и недостатки разработки инди-игр. Дневник науки, (6). EDN: [CRWOVQ](#)

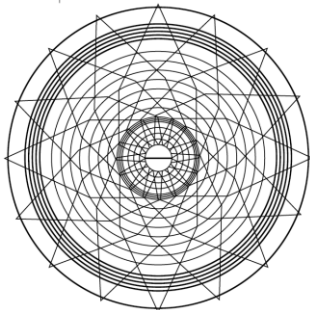
Островская, А. С. (2018). Взаимосвязь трудностей перевода и ключевых характеристик инди-игр как уникального жанра компьютерных игр. В А. Н. Владимирова, М. В. Ершов, А. М. Оганьян, А. С. Рыбакова, Н. Ю. Степанова (ред.), Язык: категории, функции, речевое действие. Материалы XI юбилейной международной научной конференции (с. 119–123). Московский педагогический государственный университет. EDN: [YZWTMT](#)

Харламова, К. А., и Киргизов, Ю. В. (2017). Инди-игры как экономико-культурное явление. В А. Н. Кислицына, Н. И. Дворко, М. Р. Кузнецова (ред.), Графический дизайн: традиции и инновации. Материалы международной научно-практической конференции (с. 148–151). Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна. EDN: [ZBWDHB](#)

Шрейер, Д. (2024). Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр (2-е изд.) (А. Д. Голубева, пер.). Бомбора.

Юмашев, К. А. (2022). Анализ рынка видеоигр: исследование жанровых предпочтений потребителей. Вестник Удмуртского университета. Серия «Экономика и право», 32(6), 1048–1055. EDN: [TKATZW](#)

Adams, E. (2013). Fundamentals of Game Design (3rd ed.). New Riders.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

Garda, M. B., & Grabarczyk, P. (2016). Is every game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, (16)1.

<https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>

Juul, J. (2014). High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. *International Conference on Foundations of Digital Games. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games (expanded paper)*. Society for the Advancement of the Science of Digital Games. <http://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>

Kemppainen, J. (2008). Independent Games. What they are and are they different [MA thesis, Jyväskylä University]. *Jux. Jui*. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/18922>

Lipkin, N. (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of «Indie» Games, The Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading...*, 7, 8–24. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122>

Lipkin, N. (2019). The Indieocalypse: The Political-Economy of Independent Game Development Labor in Contemporary Indie Markets. *Game Studies*, 19(2). <https://gamestudies.org/1902/articles/lipkin>

Malek, D. R. (2021). Defining Indie Game as Process: Aesthetic, Production and Community [Thesis submitted for the Degree of Doctor of Philosophy, Canterbury Christ Church University]. *Repository Canterbury*. <https://repository.canterbury.ac.uk/download/f4c774014eb658d393546474a1f05239902daea94b472d087b55a81670defd38/9151466/Darius%20Malek%20PhD%20-%20Defining%20the%20Indie%20Game%20as%20Process.pdf>

Perez, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi*, 54, 15–30. <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

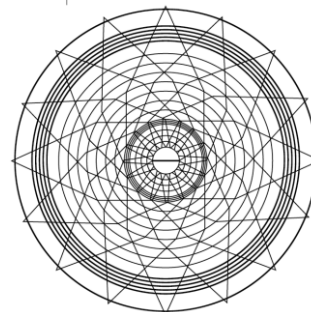
Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game design fundamentals*. MIT Press.

Simon, B. (2013). Indie, eh? Some kind of Game Studies. *Loading...*, 7, 1–7. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129>

Westecott, E. (2013). Independent Game Development as Craft. *Loading...*, 7, 78–91. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124>

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



THE EVOLUTION OF THE TERM «INDIE GAME»: FROM CLASS TO GENRE

Lapin D. A.

Candidate of Philological Sciences, Senior Lecturer at
the Faculty of Journalism, Lomonosov Moscow State
University

(Moscow, Russia)

dlapin.phd@yandex.ru

Margasova A. A.

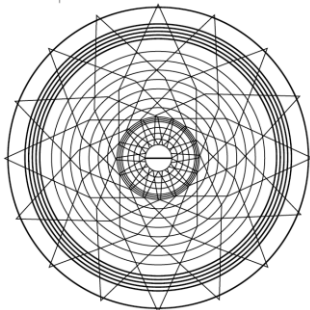
Student of the Bachelor's program «Journalism» at the
Faculty of Journalism, Lomonosov Moscow State
University

(Moscow, Russia)

margasovaanastasia@gmail.com

Abstract:

This work is devoted to the analysis of stages of formation and transformation of term «indie game». The aim of the work is an attempt to systematize the term «indie game» in the context of historical changes in its perception in the industrial field. Based on the analysis of information from open sources, periodization of the development of the indie segment and its characteristics at different stages is presented. Results of the study showed that at different stages of the development of gaming industry, the term «indie game» had different meanings. At the time of the industry's inception, all games were independent, as they were created by small groups of people as an experiment. The concept of «indie» arose around the mid-1990s during the console wars between Sony and Microsoft, as these and similar giant companies began to put production of video games on mass production in pursuit of increased sales, while attaching less importance to meanings. At the same time, concepts such as «AAA-level projects» and «indie projects» began to appear in the media field, which made «indie» synonymous with independent development and opposed it to the mainstream. The noughties were the heyday of indie games, when such landmark projects as Braid (2008) and Gish (2005) came out, which defined the main external characteristics of indie games. After 2010, major studios started using this term, calling their projects «indie» because of their visual style. This is how the concept of «indie-like» games arose, which had the characteristic features of the indie segment, but were not inherently



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
*Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра*

independent. Later, the concept of «indie» became even more multifaceted, such categories as true indie, «indie-AAA», «indie bubble», etc. appeared. Thus, indie games today are not just synonymous with independent development. They include many different directions related to the historical development of this segment.

Keywords: video games, indie games, video game development, digital technologies

REFERENCES

Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.

Bakhtin, G. V. (2023). Osobennosti razvitiya industrii videoigr: ot istokov k sovremennosti. V I. G. Dudko, N. V. Dorodonova, E. A. Kaz'mina, S. V. Narutto, I. A. Pibaev (Eds.), *Prioritety Konstitutsionnogo razvitiya Rossii i stran sodruzhestva nezavisimyykh gosudarstv: sbornik nauchnykh trudov, k 30-letiyu Konstitutsii Rossiyskoy Federatsii* (pp. 291–297). Saratovskiy istochnik. EDN: [VQEPZL](#)

Donovan, T. (2014). *Igray! Istoriya videoigr* (I. E. Voronin, Trans.). Beloe yabloko.

Garda, M. B., & Grabarczyk, P. (2016). Is every game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, (16)1.

<https://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>

Juul, J. (2014). High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. *International Conference on Foundations of Digital Games. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games* (expanded paper). Society for the Advancement of the Science of Digital Games. <http://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>

Kamankina, M. V. (2018). Indi-igry: tvorchestvo studii Tale of Tales. *Khudozhestvennaya kul'tura*, (3), 184–231. EDN: [YLXOCD](#)

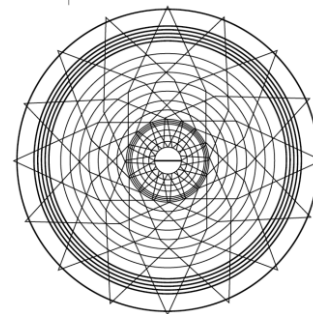
Kemppainen, J. (2008). *Independent Games. What they are and are they different* [MA thesis, Jyväskylä University]. Jux. Jui. https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/1892_2

Kharlamova, K. A., & Kirgizov, Yu. V. (2017). Indi-igry kak ekonomiko-kul'turnoe yavlenie. V A. N. Kislitsyna, N. I. Dvorko, M. R. Kuznetsova (Eds.), *Graficheskiy dizayn: traditsii i innovatsii. Materialy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* (pp. 148–151). Sankt-Peterburgskiy gosudarstvennyy universitet promyshlennykh tekhnologiy i dizayna. EDN: [ZBWDHB](#)

Lipkin, N. (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of «Indie» Games, The Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading...*, (7), 8–24. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122>

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Маргасова А. А.
Эволюция термина «инди-игра»:
от класса до жанра



Lipkin, N. (2019). The Indieocalypse: The Political-Economy of Independent Game Development Labor in Contemporary Indie Markets. *Game Studies*, (19)2. <https://gamestudies.org/1902/articles/lipkin>

Lygin, I. A., & Tkachenko, A. L. (2022). Osnovnye dostoinstva i nedostatki razrabotki indi-igr. *Dnevnik nauki*, (6). EDN: [CRWOVQ](#)

Malek, D. R. (2021). Defining Indie Game as Process: Aesthetic, Production and Community [Thesis submitted for the Degree of Doctor of Philosophy, Canterbury Christ Church University]. Repository Canterbury.

<https://repository.canterbury.ac.uk/download/f4c774014eb658d393546474a1f05239902daea94b472d087b55a81670defd38/9151466/Darius%20Malek%20PhD%20-%20Defining%20the%20Indie%20Game%20as%20Process.pdf>

Ostrovskaya, A. S. (2018). Vzaimosvyaz' trudnostey perevoda i klyuchevykh kharakteristik indi-igr kak unikal'nogo zhanra komp'yuternykh igr. V A. N. Vladimirova, M. V. Ershov, A. M. Ogan'yan, A. S. Rybakova, N. Yu. Stepanova (Eds.), *Yazyk: kategorii, funktsii, rechevoe deystvie. Materialy XI yubileynoy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii* (pp. 119–123). Moskovskiy pedagogicheskiy gosudarstvennyy universitet. EDN: [YZWTMT](#)

Perez, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi*, (54), 15–30.

<https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game design fundamentals*. MIT Press.

Schreier, J. (2024). *Krov', pot i pikseli. Obratnaya storona industrii videoigr* (2nd ed.) (A. D. Golubeva, Trans.). Bombora.

Simon, B. (2013). Indie, eh? Some kind of Game Studies. *Loading...*, (7), 1–7. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/129>

Vetushinskiy, A. S. (2018). Kratkaya istoriya igrovoy industrii. V E. V. Galanina (Ed.), *Videoigry: vvedenie v issledovaniya* (pp. 32–74). Izdatel'skiy Dom Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. EDN: [ELXBUX](#)

Vetushinskiy, A. S. (2021). Igrodrom. Chto nuzhno znat' o videoigrakh i videoigrovoy kul'ture. *Eksmo*. EDN: [JCDXJL](#)

Westecott, E. (2013). Independent Game Development as Craft. *Loading...*, (7), 78–91. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124>

Yumashev, K. A. (2022). Analiz rynka videoigr: issledovanie zhanrovyykh predpochteniy potrebiteley. *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Seriya «Ekonomika i pravo»*, 32(6), 1048–1055. EDN: [TKATZW](#)